

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman sekarang. Oleh sebab itu pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya untuk membebaskan manusia dari keterpurukan, keterbelakangan, kebodohan, kehinaan, dan ketertinggalan globalisasi. Peranan pendidikan dalam kehidupan manusia adalah sebagai upaya untuk mengangkat dan dapat mengatasi permasalahan kehidupan.

Pendidikan mempunyai arti luas meliputi penyelenggaraan sistem pendidikan yang melembaga melalui sistem persekolahan. Sistem pendidikan nasional, menyebutkan ada penjenjangan pendidikan jalur sekolah, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Kenyataan menunjukkan bahwa pelajaran matematika diberikan di semua sekolah, baik di jenjang pendidikan dasar maupun di jenjang pendidikan menengah. Menurut Soedjadi (2000:12) matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian dari matematika yang dipilih berdasar dan diorientasikan kepada:

- (1) Makna kependidikan, yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian peserta didik.
- (2) Tuntutan perkembangan yang nyata dari lingkungan hidup yang senantiasa berkembang seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi.

Dengan demikian, matematika sekolah diharapkan dapat membentuk pribadi siswa dan berorientasi kepada perkembangan ilmu dan teknologi.

Keberhasilan proses mengajar belajar matematika di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor. Diantara faktor tersebut adalah guru dan siswa. Guru sangat berperan dalam membelajarkan dan mendidik siswa, sedangkan siswa merupakan sasaran pendidikan sekaligus sebagai salah satu barometer dalam penentuan tingkat keberhasilan proses mengajar belajar.

Harus diakui bahwa pembelajaran matematika yang selama ini dilaksanakan di jenjang persekolahan, ternyata belum memaksimalkan pencapaian tujuan pendidikan matematika. Keabstrakan objek matematika dan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat, menjadi faktor penyebab sulitnya belajar matematika bagi para siswa. Mereka merasa apa yang dipelajarinya kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka merasa “dipaksa” untuk mempelajari sesuatu yang berada di luar jangkauan daya pikirnya.

Sebagian besar guru masih mendominasi proses mengajar belajar dengan menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai metode utamapada pembelajaran matematika di sekolah,. Pembelajaran pada umumnya guru memulai pembelajaran, langsung pada pemaparan materi (definisi dan teorema), kemudian pemberian contoh soal dan selanjutnya mengevaluasi siswa melalui latihan soal. Siswa menerima pelajaran matematika secara pasif dan bahkan hanya menghafal rumus-rumus tanpa memahami makna dan manfaat dari apa yang dipelajarinya. Pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar. Guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang memberikan kesempatan

kepada siswa untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi, baik dengan sesama siswa maupun dengan guru.

Salah satu cara yang dapat membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan, bermanfaat, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya suatu tujuan pembelajaran contohnya pada pembelajaran persamaan dan fungsi kuadrat. Persamaan dan fungsi kuadrat yang bersifat abstrak dapat dipelajari dengan mudah yang disajikan dalam bentuk konkrit berupa model, gambar atau animasi.

Adobe flash merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi. Animasi adalah “susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang untuk melihatnya”, agar menghasilkan animasi yang menarik yang sesuai dengan tujuan penelitian maka media pembelajaran *adobe flash* harus dirancang dengan baik (Astuti, 2006: 111). Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, sehingga diharapkan siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika.

SMA Negeri 1 Pasuruan adalah salah satu sekolah negeri dan sekolah terbaik yang ada di Pasuruan. Banyak lulusan SMA Negeri 1 Pasuruan yang berhasil kuliah di perguruan tinggi ternama di Indonesia. Menurut data sekolah, untuk tahun 2015 ini siswa SMA Negeri 1 Pasuruan yang lulus dan berhasil masuk di perguruan tinggi ternama di Indonesia lewat seleksi prestasi sejumlah 27 siswa. Meski pengajaran yang digunakan baik, namun media pembelajaran yang

digunakan masih menggunakan alat yang sederhana. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian menggunakan media belajar *adobe flash*.

Berpijak dari uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media belajar *adobe flash*. dalam hal ini peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENGUNAAN MEDIA *ADOBE FLASH* PADA MATERI PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PASURUAN TAHUN AJARAN 2015-2016”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan SMA Negeri 1 Pasuruan masih menggunakan alat bantu biasa. seperti papan tulis, penggaris, dll.
2. Hasil belajar matematika berada dibawah nilai KKM yang diharapkan sekolah, yaitu dibawah 60.
3. Adanya anggapan siswa, bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjemukan dan membosankan sehingga hasil belajar matematika rendah.
4. Banyaknya guru yang belum menggunakan media belajar yang menarik bagi siswa dalam menyampaikan materi.

1.3. Fokus Penelitian

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan suatu permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif type STAD
2. Prestasi belajar yang dimaksud dilihat dari tes hasil belajar siswa, dan aktivitas siswa.
3. Selain prestasi belajar didukung pula dengan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa pada pembelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?

3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa pada pembelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran matematika kelas X SMA Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan media *adobe flash* pada materi persamaan dan fungsi kuadrat?

1.6. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebesar lebih dari atau sama dengan 85% ($\geq 85\%$) siswa tuntas belajar. Sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal sekolah SMA Negeri 1 Pasuruan sebesar 60 dengan skala 1-100.

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi alternative dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang berguna bagi sekolah dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian lain yang relevan.